

DIGITÁLIS TÉR 2019

ELTE PPK, NOVEMBER 30.

ÉLMÉNYSZERŰ ZENEI NEVELÉS DIGITÁLIS KÖRNYEZETBEN – TAPASZTALATOK EGY KÍSÉRLETI PROGRAM TÜKRÉBEN

Szabó Norbert

**SZTE Vántus István Gyakorló Zeneművészeti Szakgimnázium
MTA SZTE Ének-Zene Szakmódszertani Kutatócsoport**

AZ ELŐADÁS TARTALMA

- **BEVEZETÉS**
- **EGY DIGITÁLIS PEDAGÓGUS KÉRDÉSEI**
- **EGY DIGITÁLIS PEDAGÓGUS VÁLASZAI**
- **EREDMÉNYEK**
- **ÖSSZEFOGLALÁS**

BEVEZETÉS - A GYERMEKEK DIGITÁLIS ESZKÖZHASZNÁLATA



- 2017-ben az Egyesült Államokban a 0–8 éves korú gyermekek **2 óra 19 percet** töltöttek naponta valamilyen elektronikus eszköz **képernyője előtt** (Common Sense Media, 2017)
- Mobileszköz használat:
 - 2011-ben napi **5 perc**
 - 2017-ben **48 perc**
- a TV nézés 11 perccel **csökkent**



Fotó: Hannah Smith / ESPAT Media / Getty Images)

BEVEZETÉS - DIGITÁLIS JÁTÉKOK

- 0–8 éves korosztály naponta körülbelül 25 percet játszik
 - 2–4 évesek körülbelül 21 percet,
 - 5–8 évesek már napi 42 percet.
- az Egyesült Államokban több, mint 150 millió ember játszik rendszeresen videójátékokkal, akiknek 18%-a 18 év alatti
- a megkérdezett szülők 90% jelen van, amikor gyermeke játszik
- a szülők 70%-a úgy véli, hogy a videójátékok pozitív hatással vannak gyermekeik életére



- a tanulók az ének órán érdektelenek, motiválatlanok és előfordul, hogy szoronganak (Janurik és Józsa, 2018)
- a zeneoktatás presztízse is igen alacsony (L. Nagy, 2003).

EGY DIGITÁLIS PEDAGÓGUS KÉRDÉSEI



- Az interneten található hatalmas információ dömpinget az oktatás hogyan tudja (ki)használni?
- Mi lesz a tankönyvekkel, kottákkal - egyáltalán a papíralapú médiával?
- Mi lesz az énektanár/zenetanár szerepe a tanulók digitális kompetenciafejlesztésében?

EGY DIGITÁLIS PEDAGÓGUS VÁLASZAI



- Digitális iskolai tanulási környezete kialakítása
- Kurzusmatika kidolgozása a felsőoktatás számára
- Akkreditált továbbképzési anyag kidolgozása zenetanárok részére

Kalandok Zeneszigeten



- **Fejlesztőeszköz:** Saját zenei applikáció (Zenesziget), Rhythm Teacher, NotateMe Now
- **Készségfejlesztés:** Ének-zene oktatásban digitális eszközöket is felhasználó zenei fejlesztőkísérlet lefolytatása és hatásvizsgálata
- **Cél:** A tanulók ének-zene órák iránti motivációjának növelés, az órák élményszerűbbé tétele, a zenei képességek és ismeretek fejlődése



Zenei társ

B

Benn a bárány



Bidres bodros



Boci boci tarka



Bújj bújj itt megyek



Bújj bújj medve









Domino

GRATULÁLOK!
Nagyon ügyes vagy!



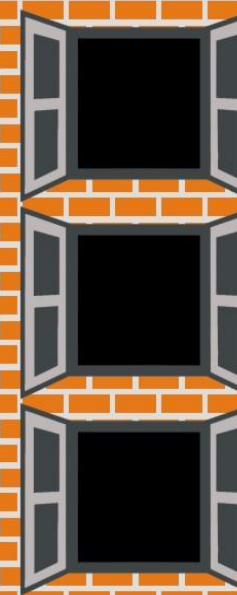
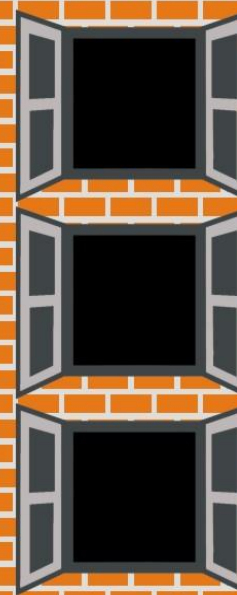
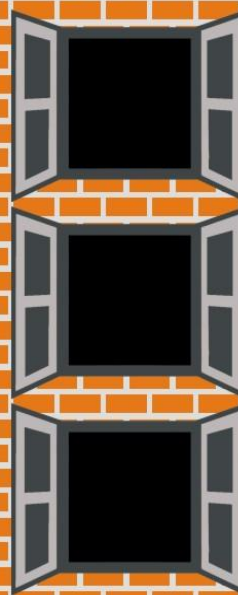
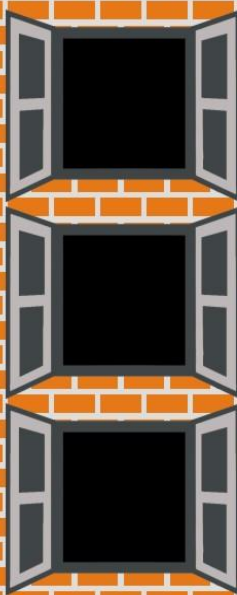
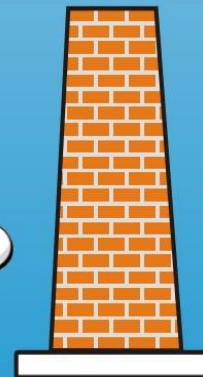




ZeneGYár



Lejátszás



A MINTA



Kísérleti csoport:

2 szegedi általános iskola

5 osztály (n=143)

Kontroll csoport:

5 szegedi általános iskola

5 osztály (n=141)

**Csoportos tesztfelvétel: Táblagép,
Fülhallgató**

(cca. 25 min.)

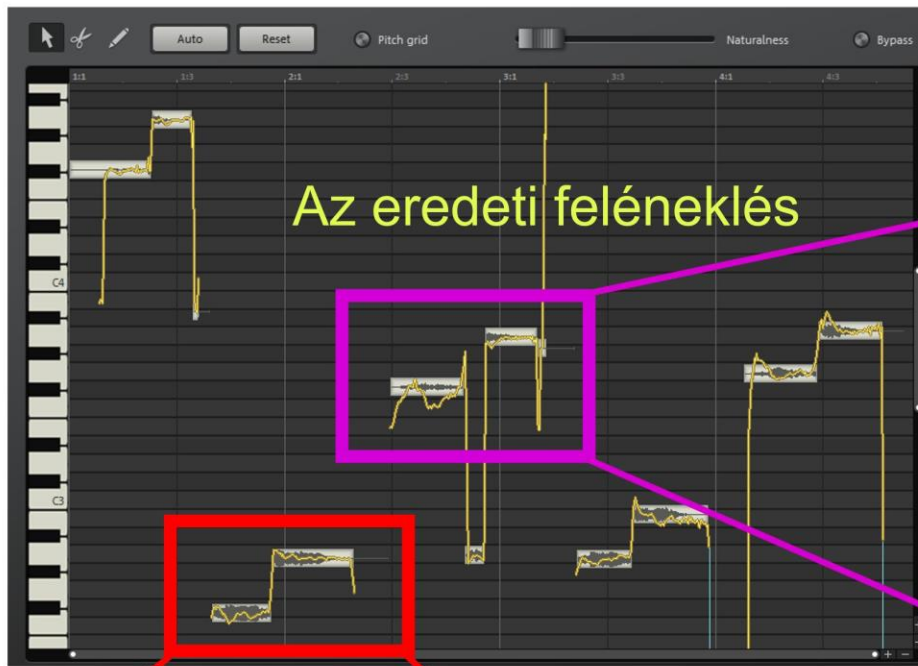
Egyéni tesztfelvétel:

Táblagép (cca. 12 min.)

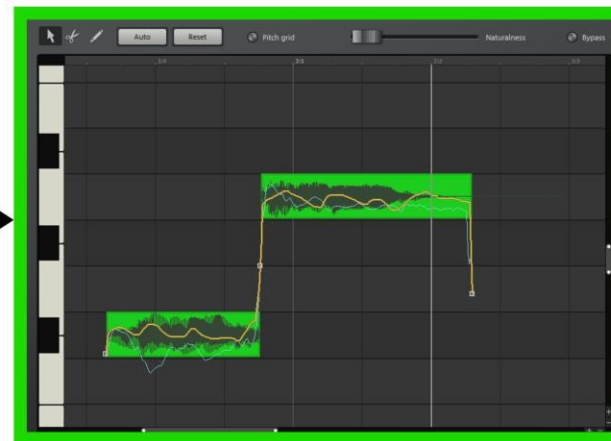


kislány válasza

(egyébként nagyon ügyes!!!
ugyanazon hangon kezdte és majdnem
tökéletesen tiszta)



ez lenne
egy tiszta
előéneklés
képe



Összegzés

A digitális oktatási környezetben folytatott ének-zene tanulás elősegíti:

- a zenei képességek fejlődését,
- a zenei ismeretek elsajátítását
- az iskolai énekórák iránti pozitívabb attitűd kialakítását.

Egyéb tapasztalatok:

- A **Zenesziget** applikáció feladattípusai közül a **Memóriajáték** volt a legkedveltebb
- A **Dominó** játékkal kapcsolatosan megállapítható, hogy nem eléggé ismert az elsőosztályosok körében a játék szabályainak ismerete
- A **Zenegyár** zeneszerkesztő kreatív feladatai is felkeltették érdeklődésüket.
- A dalok **karaoke változatát** nagyon szívesen énekelték.

**Köszönöm
a megtisztelő figyelmet!**